

# STATIC

Andrea De Las Heras  
Gadea Arce  
Neus Fuertes  
Alba Valcárcel

**Grupo 3**  
**3ro CAV**

## INDEX

<b>1. CONCEPTUALIZACIÓN .....</b>	<b>3</b>
1.1. ABSTRACCIÓN	
1.2. SÍNTESIS	
<b>2. STORYBOARD .....</b>	<b>6</b>
<b>3. EJECUCIÓN .....</b>	<b>8</b>
<b>4. REFLEXIÓN FINAL .....</b>	<b>10</b>
<b>5. ANEXOS .....</b>	<b>11</b>

LINK AL VIDEOARTE: <https://vimeo.com/336799640>

## 1. CONCEPTUALIZACIÓN

### 1.1. ABSTRACCIÓN

Para realizar la **abstracción del proyecto**, partimos del eje de reflexión “la prisión”, comenzamos a realizar un mapa conceptual de este concepto. En la globalidad de su significado se nos presentaron diversos términos muy interesantes. *Anexo 1*

A partir de estos y, encaminandonos en la vertiente que se nos había presentado de la **prisión social**, hicimos una pequeña selección de los términos que iban en la dirección que nos interesaba. Es decir, el término de la prisión nos llevó al **encarcelamiento** que se sufre tanto a un nivel psicológico que conlleva a la desesperación, a la locura así como también al agobio o a la soledad; como social, que te hace reflexionar sobre el paso del tiempo, la identidad y las apariencias, todo ello supeditado por una presión social. *Anexo 2.*

Con ello, hemos llegado a la idea de este paralelismo existente entre la cárcel y los **medios de comunicación**, es decir, ambos son un encarcelamiento subordinado por el poder, con un control y en el cual se vive en **falsa libertad**. Es por ello que hemos realizado un segundo mapa conceptual pero esta vez del término de medios. *Anexo 3.*

Con esta lluvia de ideas hemos encontrado otra vertiente de una sociedad que se aísla, acepta y se encuentra ante la sobreinformación que desemboca a la **desinformación**. Este punto de vista está claramente relacionado con la manipulación constante que recibimos derivada del control (líderes de opinión) que hay en los medios y la desviación que se produce de la información que se proporciona. Esto se vierte en una falsa libertad que puede originar miedo. Estos conceptos, los podríamos relacionar con la **Teoría del Encuadre** que, pretende explicar las relaciones entre unos y otros planteándose como una comunidad que se mueve dentro de unos marcos específicos y que en los medios de comunicación se utiliza para presentarnos la información que interesa, enmarcando una realidad desde el momento en que se ha decidido que será noticia y que no. ¿Se encuadra la información dentro de un marco? ¿Qué hay detrás de este marco? ¿Existe el fuera de campo? Además, también desembocamos a la **Teoría del Espiral del Silencio** que expone el miedo que tienen las personas a ser aisladas del círculo social en cuanto se encuentran opinando diferente a los demás. ¿Nos adaptamos a este círculo por miedo? ¿Por alcanzar la aceptación?

## 1.2. SÍNTESIS

Tras realizar este desglose de ideas que nos ha llevado al claro paralelismo de las sensaciones que se podrían sentir en un lugar como la cárcel y las que siente la sociedad dentro de este encuadre marcado por los medios, hemos decidido que nuestra síntesis tiene como objetivo demostrar la espiral del silencio que los medios de comunicación generan en la sociedad a través de la **no linealidad** de todo el videoarte ya que no contamos una historia sino que con una nueva relación de **autor-espectador** incluimos al usuario como una pieza esencial dentro el puzzle que estos crean. Esto lo hemos hecho a través de una analogía, donde el cuerpo humano representa los sucesos y las noticias; la cámara hace la función de líder de opinión, que es quién decide cómo, cuándo y qué ve el espectador. Así el propio espectador experimentará el papel de la audiencia de los medios, dejando el papel pasivo para despertar y darse cuenta de la manipulación que viven a ciegas.

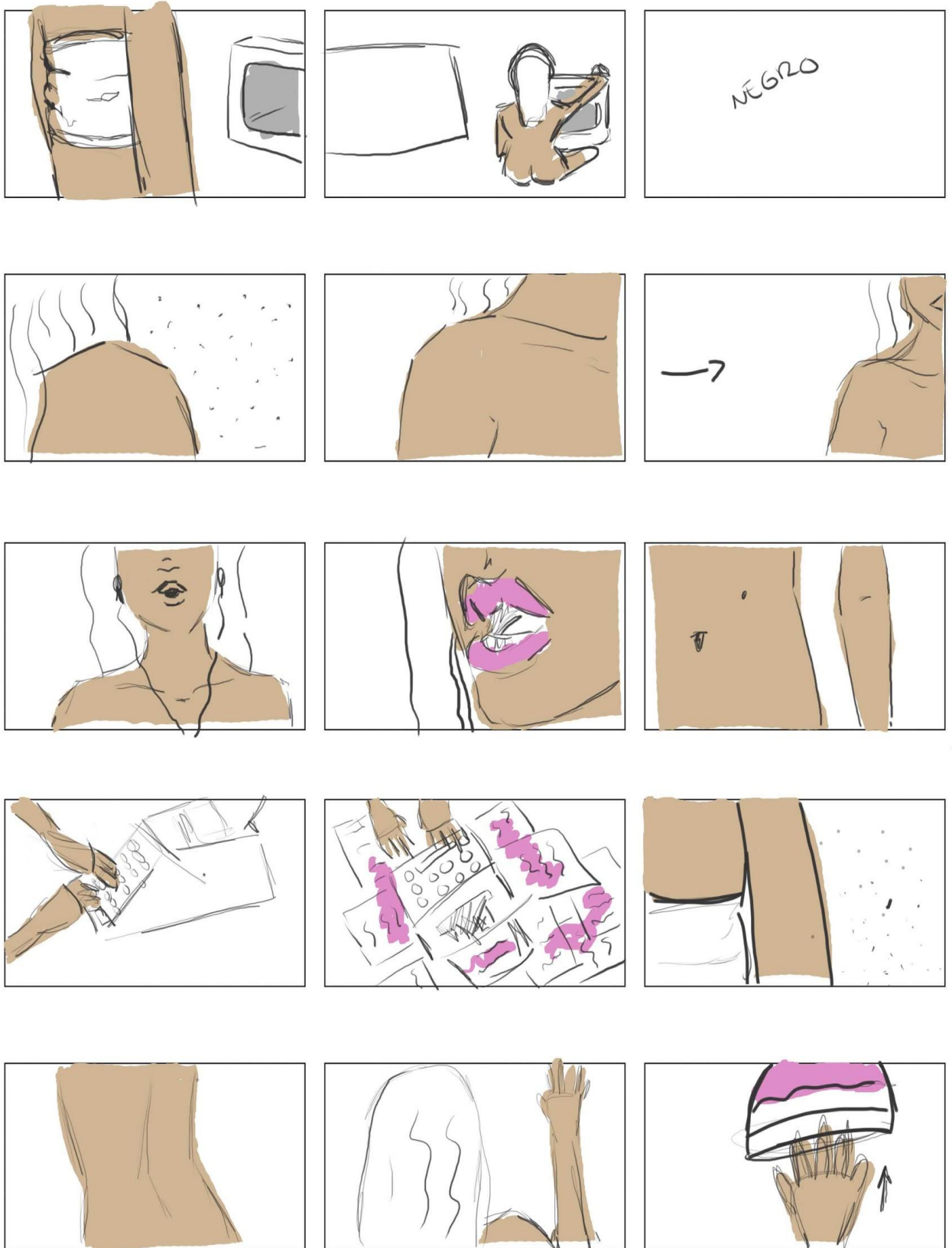
Para realizar esta síntesis, hacemos que el espectador pase por diferentes fases visuales que le hagan reflexionar sobre los medios, de forma semejante a como se muestran las noticias y las que se nos quieren mostrar. Es esencial, hablar del juego que creamos durante el video con la “**sensualidad**”, haciendo una simbología con el atractivo de los medios y el sensacionalismo. Usamos a la actriz y su cuerpo para representar la atracción que los medios nos producen, para que, a través de ello, distorsionar y manipular a los espectadores. Empezamos con el sujeto de espaldas, enciende el televisor y posteriormente se queda enfrente sentado, viéndolo. El espectador tendrá la necesidad de conocer a este sujeto y ver qué hace. Poco a poco, vamos mostrando partes de su cuerpo, despertando de nuevo la necesidad del espectador de ubicarlas. Tras esto, el sujeto realiza acciones que el espectador querrá compartir con él, pero el encuadre y del juego con el sonido no se lo permitirá, así por ejemplo se pondrá unos auriculares y cuando de forma natural deberíamos escuchar la canción, sólo veremos sus labios moverse mientras suena un ruido blanco. Finalmente, vemos como rompe el televisor, en el momento en el que da el golpe, pasamos a un plano general en el que vemos por primera vez al sujeto de cuerpo entero rompiendo con la idea que había generado el espectador sobre este. No será hasta el final del video cuando vemos su cara y nos mira desafiante. Es en este instante en el que se relaciona el paralelismo del video con la **manipulación** de los medios.

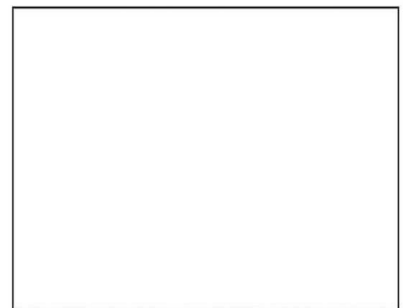
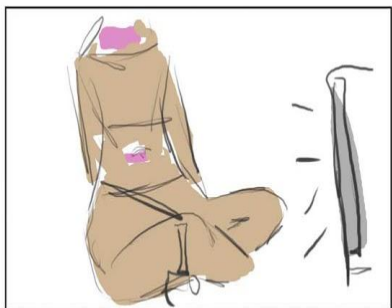
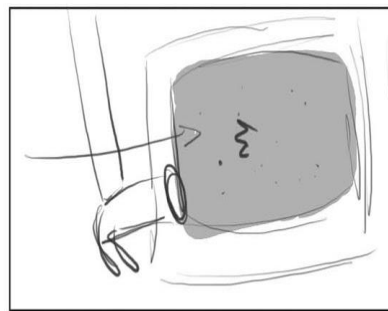
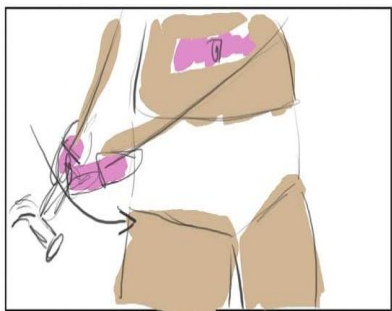
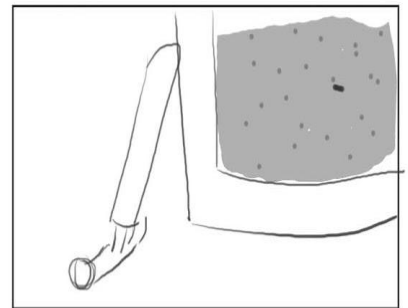
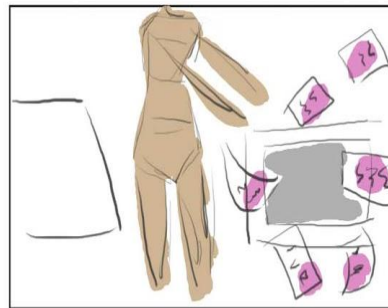
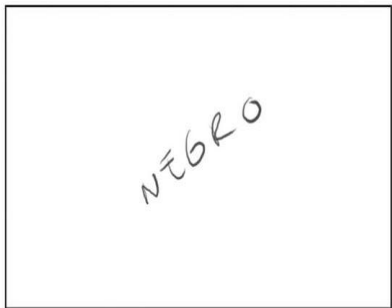
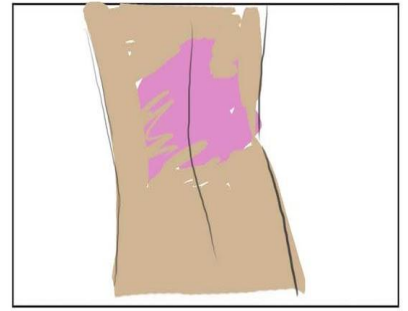
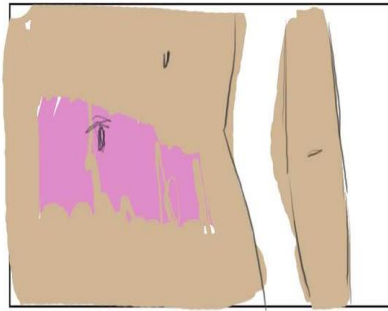
Nos apoyamos en una construcción visual del plano general que sea **artificial**, marcado por la gama cromática de los **rosas** para desprendernos del prejuicio de que para mostrar el encierro y la prisión es necesario utilizar colores fríos y oscuros. Para ello



usamos objetos manchados con luces rosas pastel, que hagan una mezcla de colores armónica que no incomode al espectador para que se centre en la temática del video. El sujeto está iluminado con un triángulo de luz básico en blanco. Finalmente, a esto se le suma una **luz parpadeante**, con la que reflejamos el enfado y la amenaza que el sujeto significa ante los medios. Anexo 4

## 2. STORYBOARD





### 3. EJECUCIÓN: roles y realización del proyecto

El videoarte se llevó a cabo en el plató de la universidad. Creímos que era la mejor ubicación ya que nuestra idea presentaba esencialmente un trabajo de iluminación que el plató nos proporcionaba fácilmente. Al querer plasmar una desubicación, una idea abstracta que no se presentaba en ningún lugar en concreto, reservamos el plató días antes de la grabación para probar las diversas posibilidades que teníamos: la utilización de *chroma*, para después poder editar el fondo y hacer que el personaje se encuentra tendido en el espacio o, realizar una iluminación a partir de filtros de color rebotados en la tela del fondo. Tras varias pruebas, decidimos hacerlo en la tela, porque aportaba realismo al espacio, perspectiva y podríamos seguir presentando al personaje sin un contexto.

El día de la grabación, la **iluminación** la llevó a cabo **Gadea Arce**, que utilizó tres dedolights filtrados en rosa para manchar el fondo, pantallas LED en frío para hacer la luz de relleno, una luz principal fría para las dos posiciones del personaje y un contra en la posición principal donde este realizaba las acciones. Además, dos focos puntuales filtrados en rosa con un difusor remarcaban la posición de la televisión y la mesa con la máquina de escribir. Por último, un dedolight escondido detrás de la televisión, en luz cálida, hizo las funciones de resplandor del televisor roto. **Alba Valcárcel** se encargó del **atrezzo** junto a sus compañeras, consiguiendo todos los elementos necesarios para la grabación, desde los plásticos para no manchar el suelo del plató, hasta la pintura. **Neus Fuertes** fue la **directora** y trabajó junto a **Andrea de las Heras** que hacía de **cámara**; ambas se coordinaron y, siguiendo el *storyboard*, realizaron la imagen del videoarte. En el momento de la grabación, tanto la directora como sus compañeras, quisieron hacer varias tomas, así como también registrar varias perspectivas y varios planos que no estaban previstos en el primer *storyboard* ya que, a la hora de editar, es mejor tener más variedad de planos. La **protagonista** de nuestro videoarte, aunque no se le ve la cara hasta el final porque se presenta como sujeto sin importar su identidad, es **Carla Mondejar**. Es amiga de una de las componentes y es una chica que lleva varios años realizando interpretación, así como también de modelo.

Tras la grabación, nos reunimos y en un primer momento hicimos una selección de los clips que queríamos y que eran válidos para utilizar. Después, nos pusimos con la edición en el programa *Adobe Premiere*, dónde realizamos el montaje de la imagen. Este proceso los hicimos detenidamente porque, aunque al realizar la grabación seguimos bastante el *storyboard* que habíamos hecho en un primer momento, para

tener el montaje final necesitábamos darle ritmo. Eso mismo lo conseguimos a partir de planos de poca duración, la repetición y los efectos de la imagen como la modificación de la opacidad o los efectos *glitch*.

Una vez creada la imagen, nos pusimos a diseñar el sonido con el programa *Adobe Audition*. En la composición teníamos claros ciertos efectos para seguir dándole el ritmo que presentaba la idea. Desde un principio añadimos el ruido que hacen los televisores como el que aparece en el video, las teclas de la máquina de escribir y seguido, añadimos locuciones de presentadores de televisión que, conforme transcurre la imagen, van aumentando y sobreponiéndose; a su vez, añadimos un pitido que elude ciertos sonidos que el espectador espera escuchar. Además, en el momento en el que la protagonista se revela contra el medio, en este caso, la televisión, decidimos hacer un cambio en el sonido añadiendo la canción *Colossus de Wydrón* (sin derechos de autor) porque le daba justo esa transformación rítmica que buscábamos: el sujeto se enfada, tira los papeles al suelo, coge el martillo y rompe el televisor. Tras encajar todos los sonidos, la mezcla estuvo acabada.

Teniendo la mezcla completada, volvimos de nuevo al programa *Adobe Premiere* para añadirle el sonido al vídeo y así poder añadir los créditos.

#### **4. REFLEXIÓN FINAL**

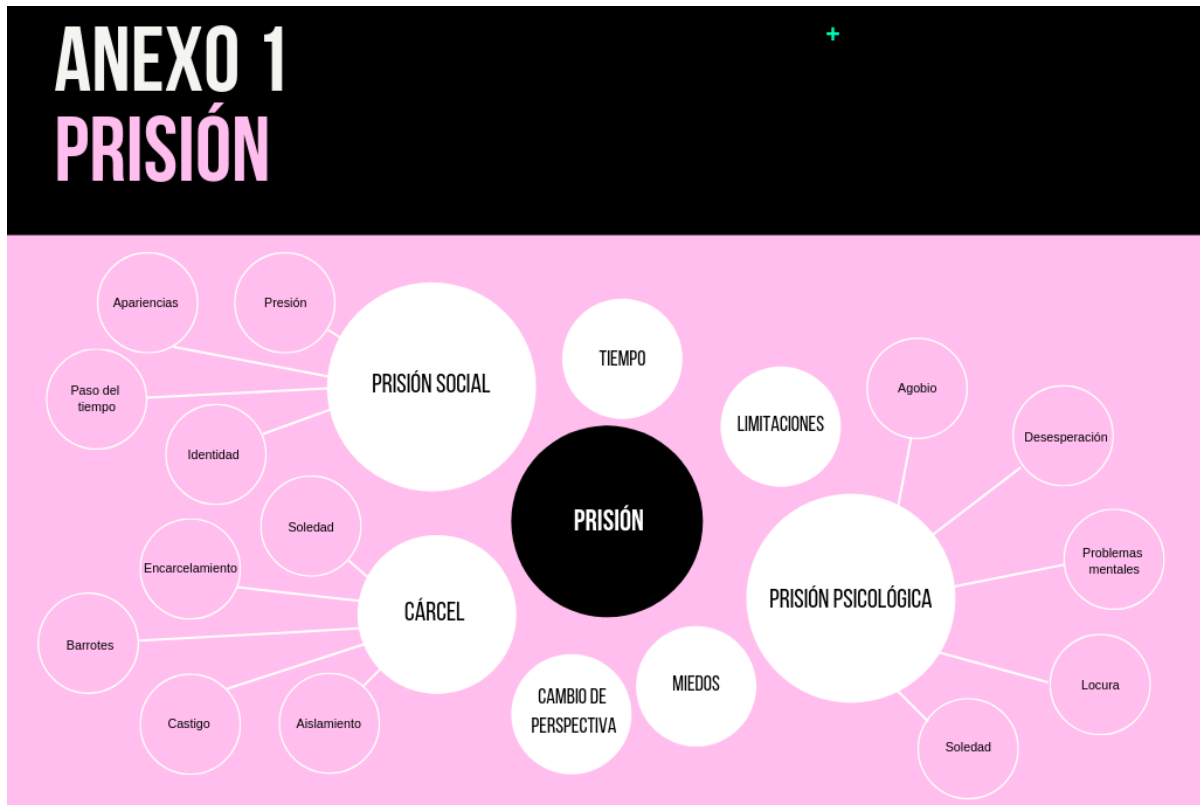
La repartición de los roles escogidos creemos que ha sido la acertada porque hemos trabajado coordinadas y juntas en todo momento. Además, a la hora de editar, al ser un grupo de tan solo cuatro personas, hemos podido participar en la realización del montaje final y de esa manera la implicación en el proyecto se ha denotado.

Realizar el videoarte ha sido para nosotras una experiencia genial y muy grata porque creemos que se extiende de los límites normalmente estipulados en el audiovisual. Además, nos ha encantado realizar todo el proceso, desde la conceptualización, dónde hicimos la abstracción de todos los conceptos que teníamos en mente y a partir de la cual pudimos sacar la síntesis de la idea de nuestro proyecto. El storyboard fue un trabajo de reflexión porque cada una teníamos diferentes conceptos de la idea que habíamos presentado, pero finalmente, fusionando todas las diversas opiniones, pudimos llegar a la que nos pareció la mejor opción. También fue necesario trabajar mucho a partir de referentes ya que, al tratarse de ideas abstractas, era conveniente partir de una base común, a partir de la cual cada una aportó sus ideas. A la hora de grabar, al haber trabajado en profundidad anteriormente, ya sabíamos cual era nuestro rol y lo que había que hacer. Así pues, nos resultó muy fácil guiar a la actriz a la hora de grabar, además de que había mucha coordinación en todo el equipo en general.

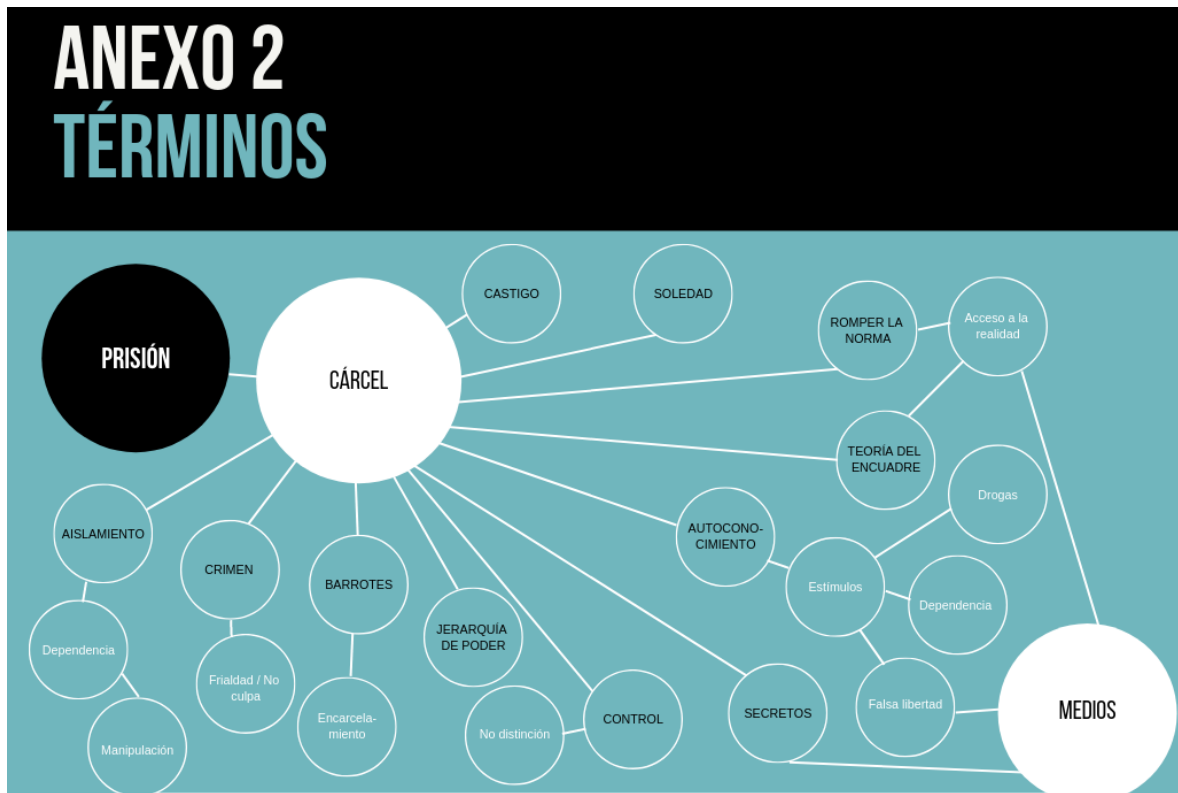
Como ya habíamos previsto, hemos trabajado duro y en equipo; de alguna manera, intentando tomarnos este trabajo como algo serio, sin pensar que es un proyecto para la universidad, más bien como si se tratase de un encargo profesional y dándole este enfoque también ya que a la modelo podría servirle. Lo difundiremos por redes sociales y también lo compartiremos en diversas plataformas para conseguir una mayor difusión, incluso no descartamos hacer una proyección de libre asistencia o enviarlo a algún festival.

## 5. ANEXOS: Mapas conceptuales y referentes

### Anexo 1: Mapa conceptual del concepto PRISIÓN

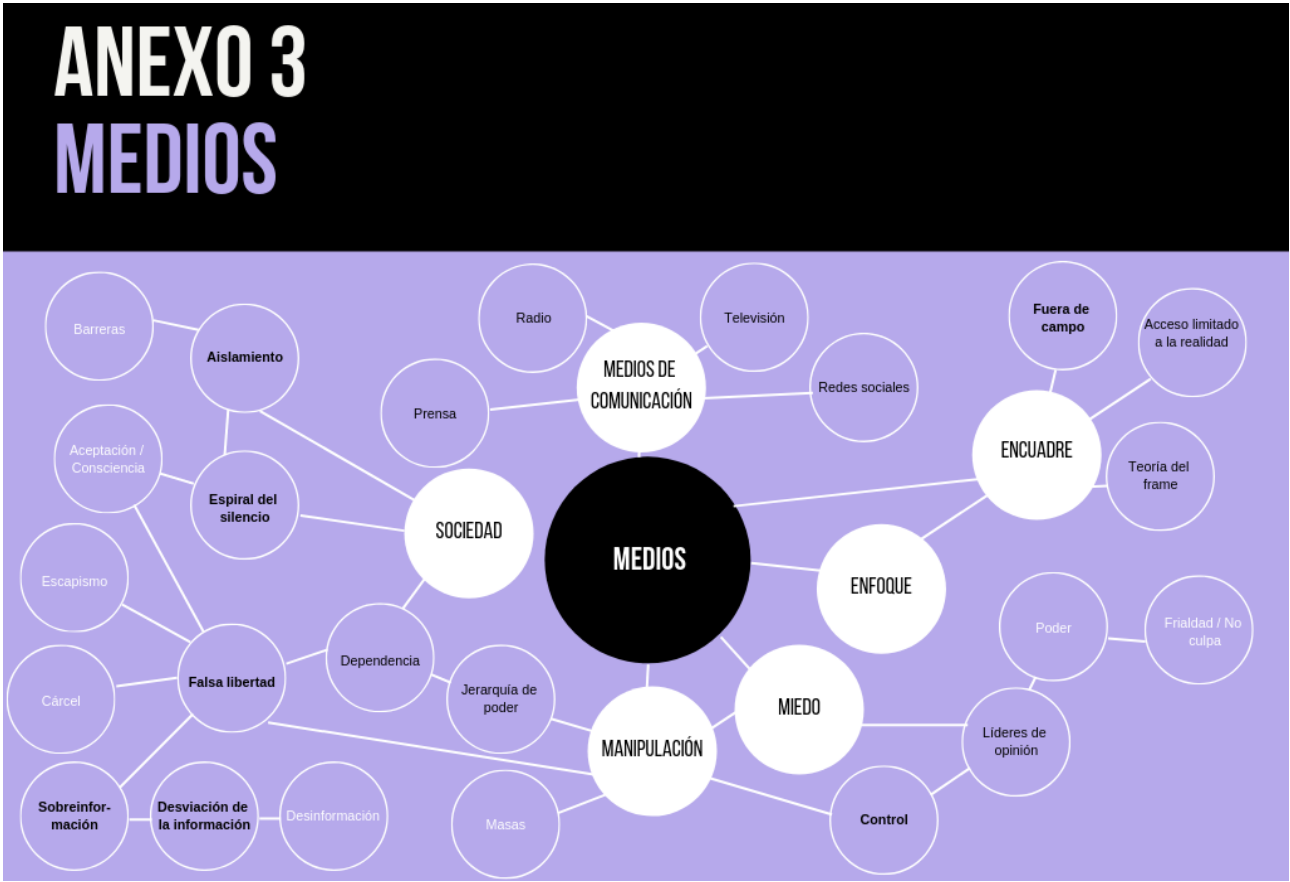


### Anexo 2: Mapa conceptual de los términos





Anexo 3: Mapa conceptual de MEDIOS



Anexo 4: Referentes

